

The Compact Disc Interactive System brings a new experience to television: interactive programming using digital video and superior sound reproduction that audiences have come to expect from the Compact Disc medium. In using CD-I discs, viewers will operate a remote controller for three basic functions:

- **Cursor movement** Allows the viewer at designated times to position the cursor anywhere on the screen to select a program activity, or in any other way select an active zone or object on the screen
- **Action Button One** Identified by one dot •, this button is used to initiate a given program activity selected by the cursor
- **Action Button Two** Identified by two dots • •, this button may either duplicate the functions of Action Button One or offer additional functionality.

To locate the cursor and action buttons on your remote controller, please refer to the Instruction Manual of your CD-I player. Please note: functions may vary according to the title played. For more information, you may select special "Help" programs available on most CD-I titles.

In storing and handling your CD-I program, you should apply the same care as with conventional Compact Discs. No further cleaning is necessary if the Compact Disc is always held by the edges and is replaced in its case directly after playing. Should your CD-I disc display artifacts or playback problems, please remove it from the player and wipe it with a clean and lint-free, soft, dry cloth, always in a straight line from centre to edge. No solvent or abrasive cleaner should ever be used on the disc.



810 0163

Othello®

PHILIPS

COMPACT DISC INTERACTIVE

INDEX

Haven't you always had a secret desire to challenge some of the greatest minds of all time? With this CD-i you can. Take on the likes of Albert Einstein or Leonardo da Vinci as they vie for the chance to play you at Othello®!

Einstein is the cool, sharp observer who will not only try to outwit you, but, with his ironic sense of humour, will also spur you on to unprecedented achievements.

Leonardo on the other hand, is temperamental and not always patient. He is always full of surprises and inventive in finding solutions to seemingly hopeless situations and will even resort to tricks to distract your game.

There are three versions of the gameboard with which you can pit your wits against the CD-i player or with which you can play each other.
There is the **official** gameboard with the official pieces: the game written in sand with small stones and the marble game board.
All the gameboards have a large number of functions which you can use to help you during the actual game, such as 'give a hint', 'cancel the last move' and 'show the course of the game'.

But what is Othello® exactly?

The gameboard consists of 64 squares on which black and white pieces are placed by both players, the aim being to obtain as many pieces as possible of your colour. The opponent's pieces are conquered by hemming them in with one's own colour, which will cause the hemmed-in pieces to change colour. The winner is the player who at the end of the game has the most pieces of their own colour.

The rules are actually very simple and it is true to say: "A minute to learn but a lifetime to master" certainly applies to Othello®. The rules and strategies are described and explained step-by-step. If you want to practice particular strategies, there are also a large number of puzzles for you to get your teeth into.

As your enthusiasm grows for the game why not contact the Othello® association in your country, so that you can contact others who share your interest for Othello®.

Opening menu

The opening menu forms the central point from which you can proceed to the different parts of the CD-i. Wherever you are in the disc, you can return to this menu by clicking on the **Book** icon.



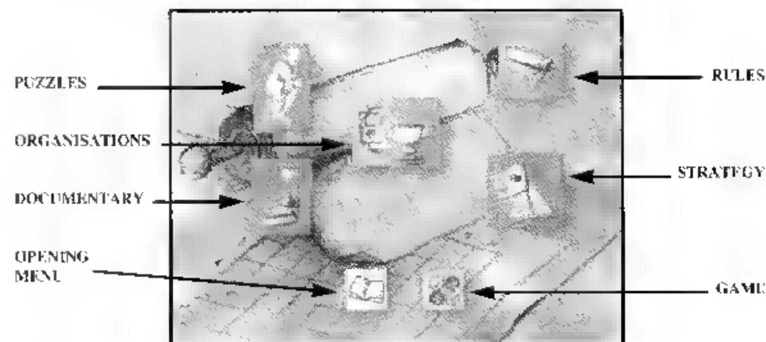
Opening Menu

Click on **Einstein** and you will go straight into a game against Albert Einstein, and likewise by clicking on **Da Vinci** you will initiate a game against Leonardo da Vinci. If you wish to play against the CD-i player on the official game board, simply click on the **Game** button with the four pieces.

Information brings you to the information menu, with information on the game. With **Demo** you can obtain an introduction to the possibilities offered by this CD-i, which is an excellent way of familiarising yourself with the various features. The CD-i is terminated with the **Exit** button.

All screens contain a **Help** button, with which you can obtain an immediate explanation of options available in that screen.

Information Menu: Documentary, Rules, Strategies, Puzzles and Organisations



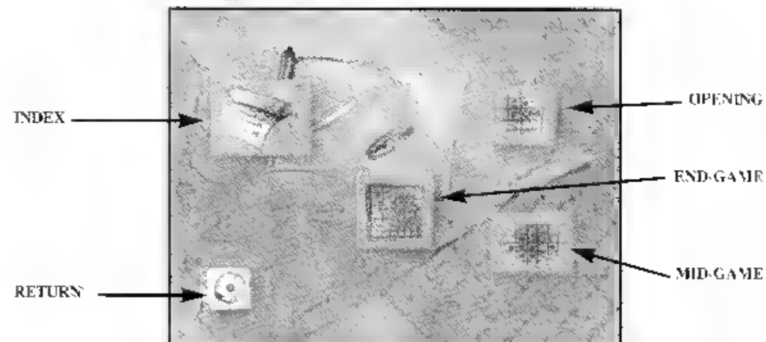
Information Menu

The **Information Menu** offers access to a **Documentary** on the creation of the Othello® game.The **rules** of the game are explained by means of board positions. You can progress through them at you own speed.There is also a list of contact Othello® **organisations** in various countries.

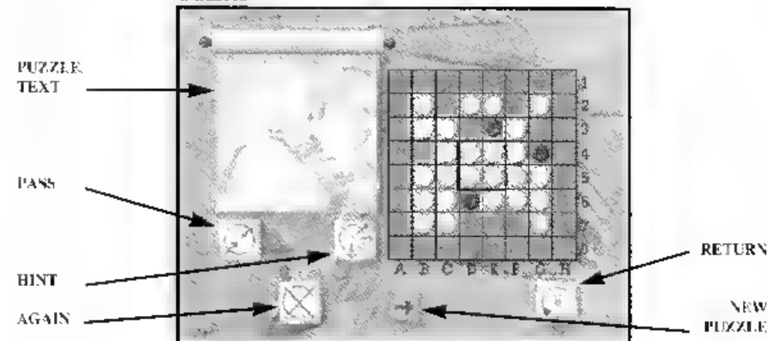
The **strategies** behind Othello® are explained for the **Opening**, the **Mid-Game** and the **End-Game**. You can go straight to that part of the game you would like information about. In the case of unknown concepts, the disc will take you to an explanation via the **Index**.

Puzzles are there to be solved. On selecting this option a random puzzle will be shown The CD-i will once again assist you by giving a hint. The solution is demonstrated and will then allow you to have a go yourself. If you don't succeed first time, you can try once more with **Again** or you can ask for a **New puzzle**.

Strategy Menu

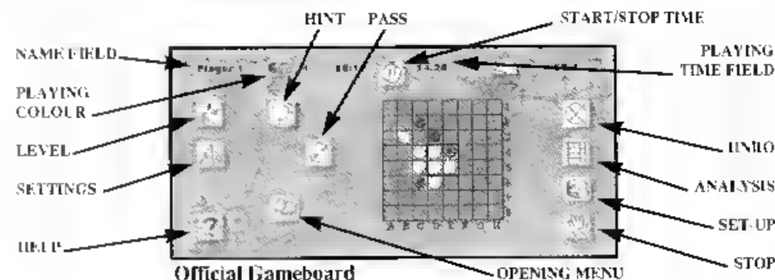


Puzzles



GAMEBOARD(S)

What it's all about of course is the game and the gameboard on which it is played. The **Official Gameboard** can be reached directly from the opening menu. The functionality of the board is the same for all gameboards.



Official Gameboard

The gameboard menu can be moved to the left and to the right by bringing the cursor to the edge of the screen. On the **left** of the screen are the setting buttons and on the **right** are function buttons. In the **centre** of the screen you will find everything that you need to play the game.

You can enter your name by clicking on the **Name Field**. The name screen appears with a keyboard, and after clicking **OK** the names are entered on to the gameboard.

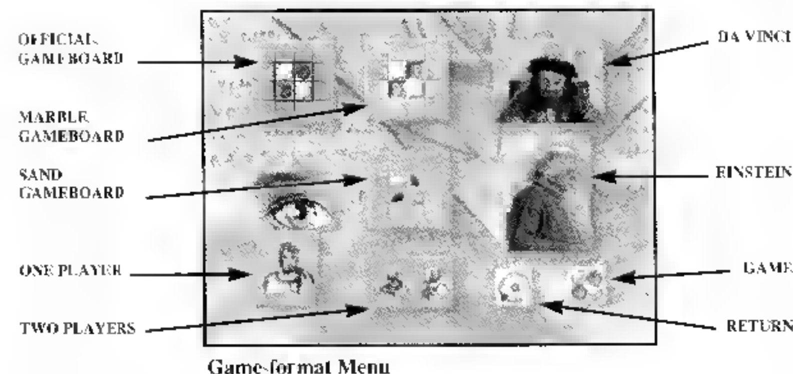
- The **Playing Time** can be set or switched off in the playing time menu by clicking on one of the time fields.
- The **Level** at which you wish to play can be set in seven stages.
- The **Playing Colour** can be changed with the playing colour pieces.

Other **Settings** can be made via settings, such as switching sound effects, game formats and language selection. Stored games can also be retrieved via settings. During the game a number of game functions such as **Pass**, **Hint** and **Undo** are available.

For more advanced players there is the possibility of setting up a game situation with **Set-Up** or analysing a played game step-by-step with **Analysis**.
A game is terminated with **Stop**, when you will be asked whether you wish to store your game or not.

SETTINGS AND GAME FORMATS

In the **Settings Menu** the sound (of buttons and pieces) can be switched off and the language selected.

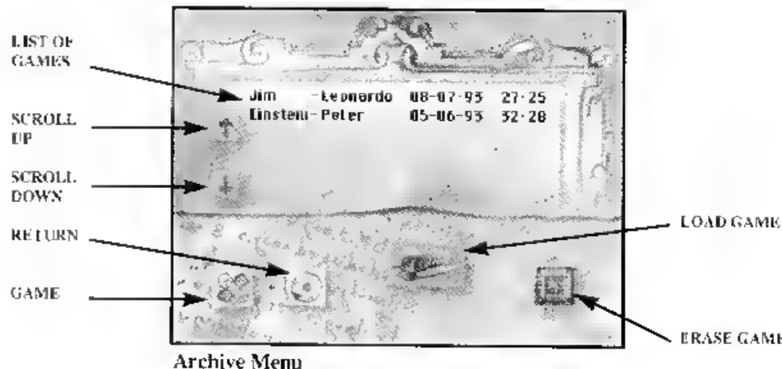


Game-format Menu

From the settings menu it is possible to proceed to the **Game-Format Menu**, where a choice can be made from the following game formats:

- Playing against **Einstein**
- Playing against **Da Vinci**
- Playing on the **Official**, **Sand** or **Marble** board with **one player**
- Playing on the **Official**, **Sand** or **Marble** board with **two players**.

Stored games



Archive Menu

Via the settings menu you can gain access to the **Archive Menu**, where stored games are shown. An interrupted or stored game can be loaded by clicking on the particular game in the **List of Games** and then clicking on **Load Game**.

Wie heeft er niet de (heimelijke) wens gehad zich te meten met de grote geesten aller tijden? Met deze CD-i speelt u "live" tegen Albert Einstein of Leonardo da Vinci. Zij wedijveren om de gunst een partijtje tegen u te spelen.

Einstein is de ingetogen scherpe observeerder die niet alleen zal pogen u te slim af te zijn maar u met ironie en gevoel voor humor stimuleert tot ongekende prestaties.

Leonardo daarentegen is temperamentvol en niet altijd even geduldig als het gaat om de door u genomen denkpauzes. Wel is hij steeds vol verrassingen en inventief in het vinden van oplossingen voor een benarde situatie of in staat u af te leiden met trucs.

Daarnaast zijn er drie uitvoeringen van het spelbord waarmee u uw krachten kunt meten tegen de CD-i of waarmee u tegen elkaar kunt spelen.
Er is het officiële spelbord met de officiële stenen; het spelbord in het zand geschreven waar met steentjes wordt gespeeld en het marmeren spelbord.
Alle spelborden hebben een groot aantal functies die u kunt gebruiken als ondersteuning tijdens het spel zelf; zoals "geef een hint", "maak laatste zet ongedaan" en "toon het spelverloop".

Maar wat is het spel Othello® nu eigenlijk?

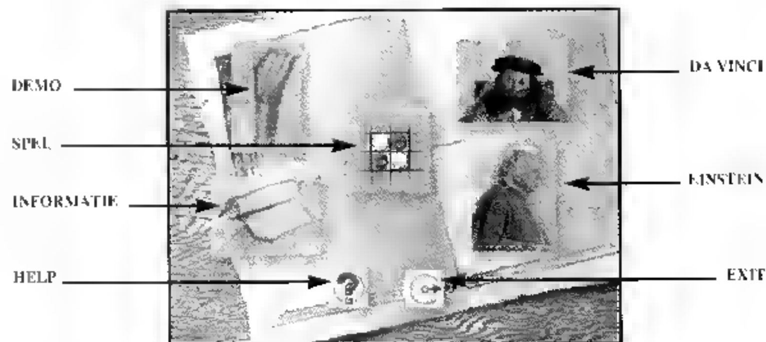
Het spelbord bestaat uit 64 vlakken waarop zwarte en witte stenen worden geplaatst door de beide spelers en waarbij het de bedoeling is zoveel mogelijk stenen van de eigen kleur te verkrijgen. Daarbij worden de stenen van de tegenstander geslagen door deze in te sluiten met de eigen kleur, waarna de ingesloten stenen van kleur wisselen. De winnaar is degene die aan het eind van het spel de meeste stenen heeft van de eigen kleur.

Eigenlijk zijn de regels heel eenvoudig en een gevleugeld gezegde bij Othello® is dan ook: "A minute to learn but a lifetime to master". De regels en de strategieën worden stap voor stap beschreven en uitgelegd zodat het spel geen geheimen meer voor u heeft. Wilt u speciale situaties oefenen dan zijn er nog een groot aantal puzzels waarop u uw tanden kunt stukbijten.

Enthousiast geworden, dan kunt u adressen ophalen van de Othello vereniging in uw land, zodat u kontakt kunt maken met mensen die even enthousiast zijn over Othello® als u.

Begin menu

Het Begin menu vormt het centrale punt om naar de delen van het programma te gaan. Waar u ook in het programma zit kunt u naar dit menu terugkeren door aanklikken van het **Boek** ikoon.



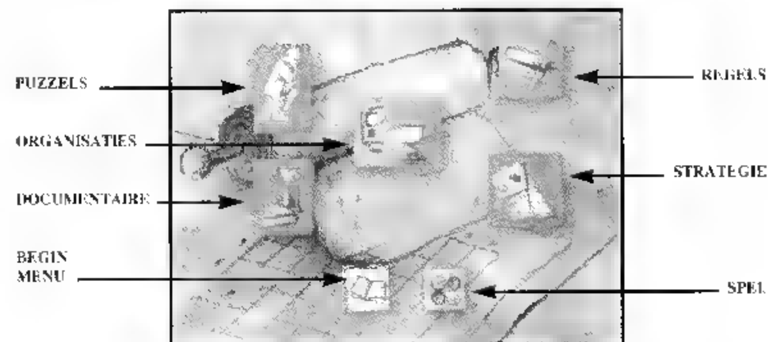
Begin Menu

Klik op **Einstein** en u start direct het spel tegen Albert Einstein en evenzo door op Da Vinci te klikken tegen Leonardo **Da Vinci**. Spelen op het officiële bord tegen de CD-i bereikt u direct door op de **Spel** button met de vier stenen te klikken.

Informatie brengt u naar het informatie menu waar informatie over het spel kan worden verkregen. Met **Demo** start u een introductie van de mogelijkheden die op deze CD-i zijn aangebracht. Een goede start om u te oriënteren. De CD-i wordt beëindigd met de **Exit** button.

Op alle schermen is een **Help** button aangebracht waarmee u direct uitgelegd krijgt wat de selectie mogelijkheden zijn in dat scherm.

Informatiemenu: Documentaire, Regels, Strategieën, Puzzels en Organisaties



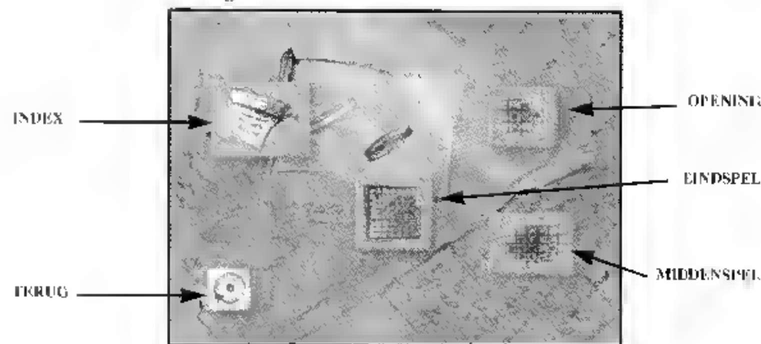
Informatie Menu

Het **Informatiemenu** biedt u toegang tot een **Documentaire** over het ontstaan van het spel Othello®. De **Regels** van het spel worden uitgelegd aan de hand van bordposities. U kunt er in uw eigen tempo doorheen. Verder is een lijst opgenomen met kontakten van **Organisaties** in de verschillende landen.

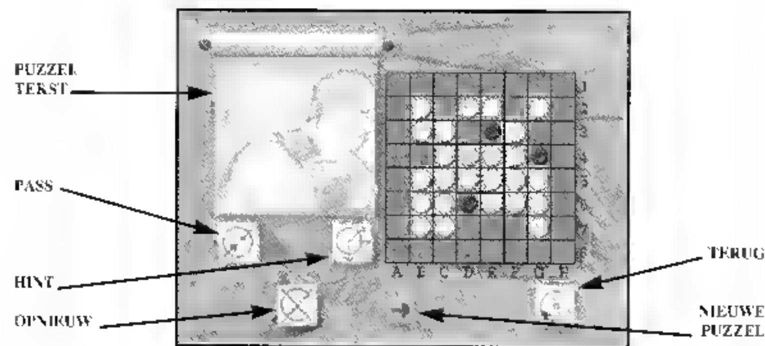
De **Strategieën** achter het spel worden uitgelegd voor de **Opening**, het **Middenspel** en het **Eindspel**. U kunt direct naar dat deel springen waar u informatie over wilt hebben. Voor onbekende begrippen loodst het programma u met behulp van de index naar de **Uitleg**.

Puzzels zijn er om opgelost te worden. Met selectie hiervan wordt u random een puzzel getoond. Hierbij staat het programma u weer terzijde met het geven van een Hint. De oplossing wordt dan voorgespeeld en u kunt het zelf proberen. Lukt het niet in één keer met **Opnieuw** probeert u het nogmaals of u vraagt om een **Volgende** puzzel.

Strategie Menu

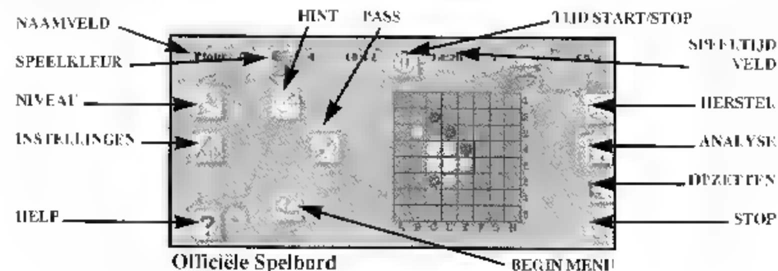


Puzzelscherm



SPELBORD(EN)

Waar het natuurlijk om gaat is het spel zelf en dus het spelbord waarop gespeeld wordt. **Het Officiële Spelbord** wordt rechtstreeks bereikt vanuit het Begin menu. De functionaliteit van het spelbord is voor alle spelborden hetzelfde.



Officiële Spelbord

Het spelbord scherm kan naar links en rechts worden geschoven door de cursor naar de rand van het scherm te brengen. **Links** van het scherm staan buttons die leiden tot het maken van andere instellingen en **rechts** staan buttons die bijzondere funkties bevatten voor het spel. **Centraal** op het scherm staat alles wat u nodig heeft om het spel te spelen.

Invullen van uw naam kan door aanklikken van het **Naamveld**. Het naam scherm verschijnt met een toetsenbord en na klikken van **OK** zijn de namen ingevuld in het spelbord.

- **De Speeltijd** kan worden ingesteld of uitgeschakeld in het Speeltijd menu door één van de tijdvelden aan te klikken.
- **Het Spelniveau** waartegen u wilt spelen is instelbaar in 7 stappen.
- **De Speelkleur** kan worden gewisseld met de speelkleur stenen.

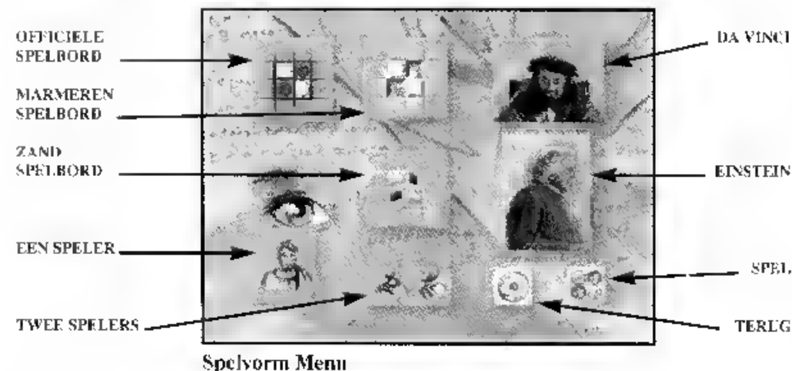
Overige Instellingen kunt u bereiken via **Instellingen**, zoals aan/uitzetten van geluidseffekten, spelvormen en taalkeuze. Ook opgeslagen spelen zijn via instellingen op te halen. Tijdens het spelen zijn er een aantal spelfunkties zoals: **Pas**, **Hint** en **Herstel**.

Voor de verder gevorderden is er de mogelijkheid een spelsituatie op te stellen met **Opstellen** en van daaruit te spelen of een gespeeld spel stap voor stap te analyseren met **Analyse**.

Een spel wordt beëindigd met Stop waarop wordt gevraagd of U het wilt bewaren.

Instellingen en Spelvormen

In het **Instellingen menu** kan het geluid (van de buttons en de stenen) worden uitgeschakeld en de taal worden geselecteerd.

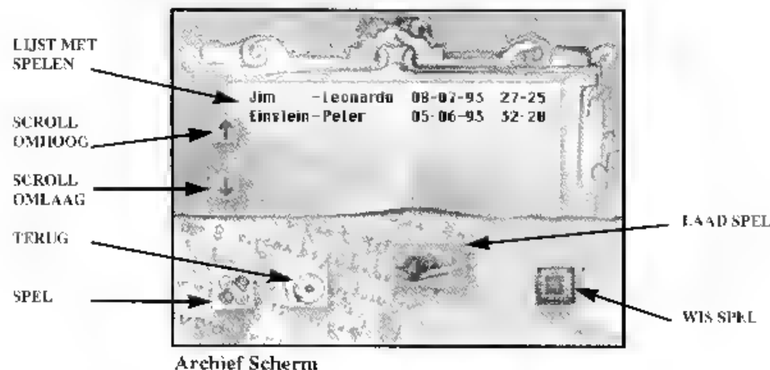


Spelvorm Menu

Verder komt men via het Instellingen menu bij het **Spelvorm Menu** waar gekozen kan worden uit de volgende spelvormen.

- Spelen tegen **Einstein**
- Spelen tegen **Da Vinci**
- Spelen op het **Officiële**, **Zand** of **Marmer** bord met **één speler**
- Spelen op het **Officiële**, **Zand** of **Marmer** bord met **twee spelers**

Bewaarde spelen



Archief Scherm

Via het **Instellingen menu** komt men bij het Archief scherm waar de opgeslagen spelen worden getoond. Een afgebroken of bewaard spel kan worden geladen door in de **Lijst met Spelen** op de regel met het spel te klikken en vervolgens op **Laad Spel** te klikken.

Hatten Sie nicht manchmal insgeheim den Wunsch, sich mit den größten Denkern aller Zeiten zu messen? Mit dieser CD-i ist das möglich! Nehmen Sie es gegen Albert Einstein oder Leonardo da Vinci auf, die darum wetteifern, eine Partie Othello® mit Ihnen zu spielen.

Einstein ist der gelassene, scharfsinnige Beobachter. Er wird nicht nur versuchen, Sie zu überlisten, sondern er wird Sie auch mit Ironie und Humor zu noch nie dagewesenen Leistungen anspornen.

Leonardo dagegen ist temperamentvoll und nicht immer geduldig. Er steckt voller Überraschungen und findet mit großem Einfallsreichtum Lösungen für scheinbar ausweglose Situationen. Er wird sogar zu Tricks greifen, um Sie beim Spielen abzulenken.

Sie haben die Auswahl zwischen drei Varianten des Spielbretts, auf denen Sie entweder gegen die CD-i oder gegeneinander spielen können. Außer dem **Standard**-Spielbrett mit den Standard-Spielsteinen gibt es ein in den Sand gezeichnetes Spielbrett, auf dem mit kleinen Steinchen gespielt wird, und ein Spielbrett aus Marmor. Alle Spielbretter bieten eine große Anzahl Funktionen, die Sie beim Spielen als Unterstützung benutzen können, z.B. 'Mache einen Vorschlag', 'Mache den letzten Zug rückgängig' und 'Zeige den Spielverlauf'.

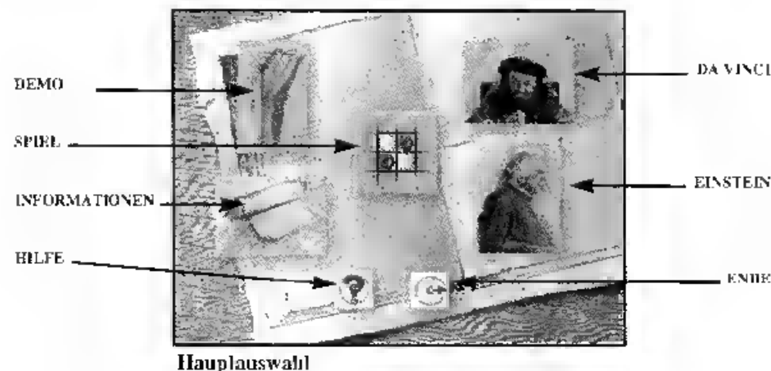
Aber was ist das eigentlich für ein Spiel, Othello®?

Das Spielbrett besteht aus 64 Feldern, auf denen von beiden Spielern schwarze und weiße Steine aufgestellt werden. Das Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Steine in Ihrer eigenen Farbe zu bekommen. Die gegnerischen Steine werden dadurch erobert, daß Sie diese mit der eigenen Farbe einschließen. Dann wechseln die eingeschlossenen Steine ihre Farbe. Gewinner ist derjenige Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Steine in seiner eigenen Farbe besitzt.

Die Spielregeln sind im Grunde genommen ganz einfach, und die Redensart "A minute to learn but a lifetime to master" trifft für Othello® sicherlich zu. Die Regeln und Strategien werden Schritt für Schritt beschrieben und erklärt. Um bestimmte Strategien und Situationen zu üben, stehen Ihnen eine große Anzahl Rätsel zur Verfügung, an denen Sie sich versuchen können.

Hauptauswahl

Die Hauptauswahl ist der zentrale Punkt, von dem aus Sie zu den verschiedenen Teilen des Programms gelangen. Gleichgültig, in welchem Teil des Programms Sie sich gerade befinden, Sie können immer zu diesem Bildschirm zurückkehren, wenn Sie das **Buchsymbol** anklicken.



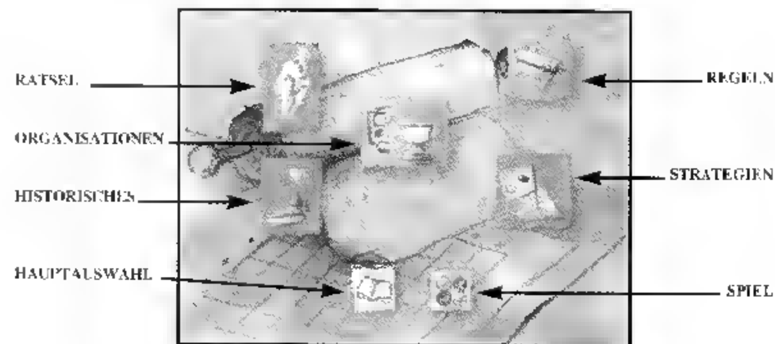
Hauptauswahl

Wenn Sie **Einstein** anklicken, beginnen Sie direkt ein Spiel gegen Albert Einstein, und genauso gegen Leonardo da Vinci, indem Sie **Da Vinci** anklicken. Wenn Sie auf dem Standard-Spielbrett gegen die CD-i spielen möchten, klicken Sie einfach das **Spiel**-Symbol mit den vier Steinen an.

Informationen bringt Sie zur Informationen-Auswahl, wo Sie Informationen über das Spiel erhalten können. Mit **Demo** starten Sie eine Einführung in die Möglichkeiten, die diese CD-i bietet. Ein guter Einstieg, um sich zu orientieren. Mit **Ende** verlassen Sie die CD-i.

Auf allen Bildschirmen befindet sich ein **Hilfe**-Symbol, mit dem Sie sofort Erläuterungen zu den auf diesem Bildschirm vorhandenen Wahlmöglichkeiten erhalten.

Informationen-Auswahl: Historisches, Regeln, Strategien, Rätsel und Organisationen



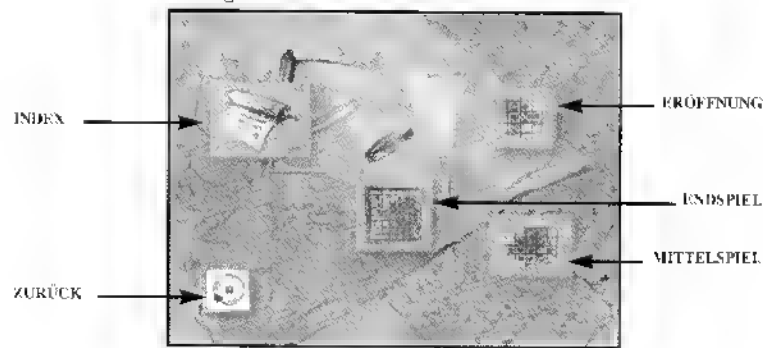
Informationen-Auswahl

Die **Informationen-Auswahl** bietet Zutritt zum **Kapitel Historisches**, das die Entstehung des Othello®-Spiels dokumentiert. Die **Regeln** des Spiels werden mit Hilfe von Spielbrettpositionen erklärt. Sie können die Regeln in Ihrem eigenen Tempo durchnehmen. Außerdem finden Sie hier eine Liste der Kontakt-**Organisationen** in den einzelnen Ländern.

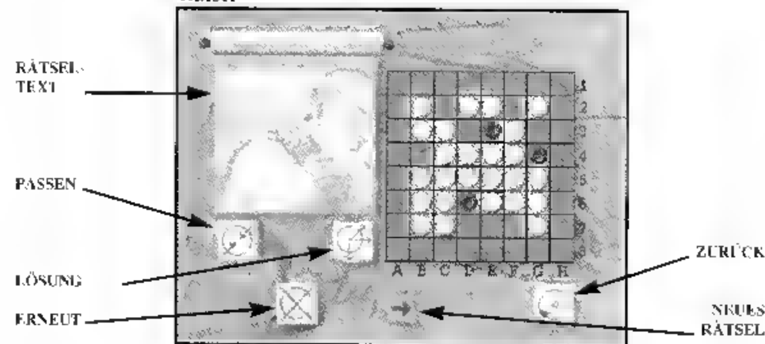
Die **Strategien** hinter diesem Spiel werden für die **Eröffnung**, das **Mittelspiel** und das **Endspiel** erklärt. Sie können direkt zu dem Teil des Spiels gelangen, über den Sie Informationen wünschen. Wenn Sie einen Begriff nicht kennen, finden Sie über den **Index** im Programm die jeweilige Erklärung.

Die Rätsel sind da, um gelöst zu werden. Wenn Sie diese Funktion auswählen, wird ein beliebiges Rätsel gezeigt. Das Programm kann Ihnen wieder durch einen Vorschlag helfen. Die Lösung wird zunächst vorgespielt, und dann können Sie es selber versuchen. Wenn es nicht beim ersten Mal gelingt, können Sie es mit **Erneut** noch einmal versuchen, oder Sie rufen ein **Neues Rätsel** auf.

Strategien-Auswahl

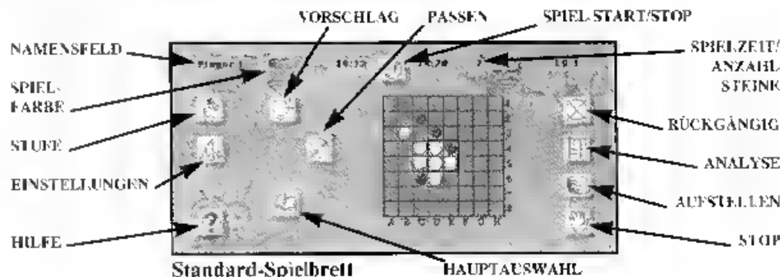


Rätsel



Spielbrett (er)

Es geht natürlich in erster Linie um das Spiel und somit um das Spielbrett, auf dem gespielt wird. Zum **Standard-Spielbrett** gelangt man direkt von der Hauptauswahl aus. Die Funktionalität des Spielbretts ist für alle Spielbretter dieselbe.



Standard-Spielbrett

Sie können den Spielbrett-Bildschirm nach links und rechts verschieben, indem Sie den Zeiger zum Bildschirmrand bewegen. **Links** befinden sich Symbole für die verschiedenen Einstellungen, **rechts** für besondere Spielfunktionen. In der **Mitte** des Bildschirms finden Sie alles, was Sie brauchen, um das Spiel zu spielen.

Wenn Sie das **Namensfeld** anklicken, können Sie Ihren Namen eingeben. Der Namensbildschirm erscheint mit einer Tastatur, und nachdem Sie **OK** angeklickt haben, werden die Namen auf dem Spielbrett eingetragen.

- Mit der Spielzeit-Auswahl kann die **Spielzeit** eingestellt oder ausgeschaltet werden. Dazu drücken Sie auf eines der Zeitfelder.
- Die Schwierigkeits-**Stufe**, auf der Sie spielen möchten, läßt sich in sieben Schritten einstellen.
- Durch Anklicken der am oberen Bildschirmrand angezeigten Spielstein-Symbole kann die **Spielfarbe** gewechselt werden.

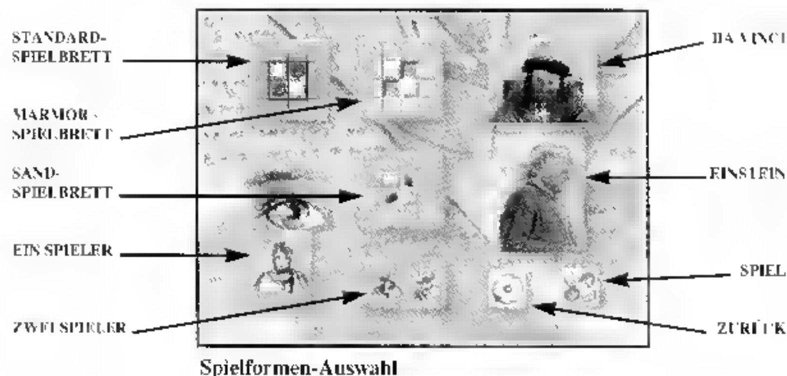
Andere **Einstellungen**, z.B. Ein- und Ausschalten der Geräuscheffekte, Auswahl der Spielformen und der Sprache, können über das Einstellungen-Symbol erreicht werden. Mit Hilfe der Einstellungen werden auch gespeicherte Spiele aufgerufen. Beim Spielen stehen Ihnen mehrere Spielfunktionen zur Verfügung, z.B. **Passen**, **Vorschlag** und **Rückgängig**.

Für erfahrene Spieler besteht die Möglichkeit, eine Spielsituation mit **Aufstellen** selber aufzubauen und von da aus zu spielen oder ein gespieltes Spiel mit **Analyse** Schritt für Schritt zu analysieren.

Ein Spiel wird mit **Stop** beendet. Das Programm fragt Sie dann, ob Sie das Spiel speichern möchten.

Einstellungen und Spielformen

Bei der **Einstellungen**-Auswahl kann man die Geräusche (der Symbole und Steine) ausschalten und die Sprache auswählen.

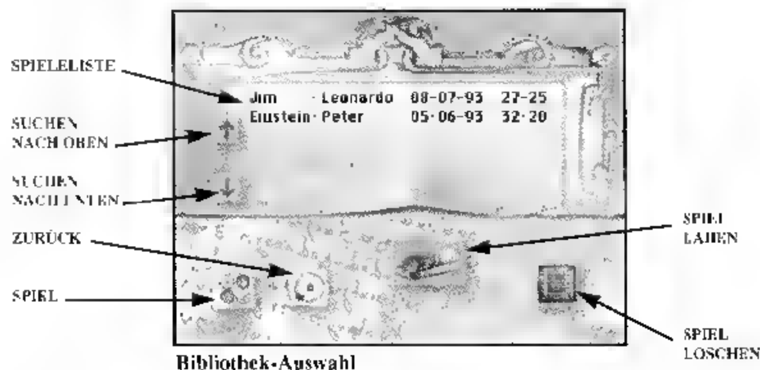


Spielformen-Auswahl

Von der Einstellungen-Auswahl gelangen Sie auch zur **Spielformen-Auswahl**, wo Sie aus den folgenden Spielformen wählen können:

- Spielen gegen **Einstein**
- Spielen gegen **Da Vinci**
- Spielen auf dem **Standard-**, **Sand-** oder **Marmor-**Spielbrett mit **einem spieler**
- Spielen auf dem **Standard-**, **Sand-** oder **Marmor-**Spielbrett mit **zwei spielern**.

Gespeicherte Spiele



Bibliothek-Auswahl

Von der Einstellungen-Auswahl können Sie zur **Bibliothek-Auswahl** gelangen, wo die gespeicherten Spiele gezeigt werden. Ein unterbrochenes oder gespeichertes Spiel kann aufgerufen werden, indem Sie zuerst in der **Spieleliste** das gewünschte Spiel anklicken und dann **Spiel Laden** anklicken.

Si vous avez parfois rêvé de vous mesurer à quelques-uns des plus grands cerveaux de tous les temps, Othello® comblera vos désirs les plus fous. En effet, ce jeu vous permet de rivaliser avec Albert Einstein ou Léonard de Vinci en personne!

Einstein est un observateur froid et précis qui n'essaiera pas seulement de se montrer plus malin que vous mais qui, avec humour et ironie, vous poussera à vous surpasser.

A l'opposé, **Léonard de Vinci** a un tempérament de feu et sa patience a des limites! Plein d'imprévus, il trouve toujours des solutions géniales pour sortir de situations apparemment désespérées et invente des ruses pour détourner votre attention.

Le plateau de jeu sur lequel vous pourrez jouer seul ou en compagnie d'un ami existe en trois versions. Vous pouvez choisir entre le plateau de jeu officiel, un jeu tracé dans le sable dont les pions sont représentés par des petits cailloux, et un plateau de jeu de marbre.

Tous ces plateaux possèdent un grand nombre de fonctions qui sont à votre disposition en cours de partie.

Si vous désirez mieux comprendre la manière dont est organisé ce programme, ou si vous n'êtes pas familier avec les règles d'Othello® ou le fonctionnement du lecteur de CD-i, consacrez quelques instants à la lecture de ce mode d'emploi.

Au fond, en quoi consiste exactement Othello®?

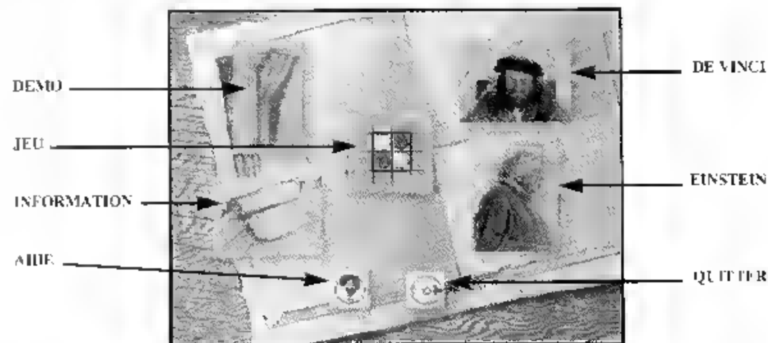
Le plateau de jeu se compose de 64 cases et d'autant de pions (blancs et noirs). Othello se joue à deux. Le but du jeu est, pour chacun des joueurs, d'obtenir le plus de pions possible de sa couleur. Vous capturez les pions de l'adversaire en les encerclant ; les pions encerclés changent alors de couleur. Le gagnant est le joueur qui, à la fin du jeu, possède le plus grand nombre de pions de sa propre couleur.

Les règles de ce jeu sont en fait très simples. Mais sa maîtrise parfaite requiert de longues heures d'entraînement. Les règles et les stratégies sont décrites et expliquées point par point dans ce disque.

Si vous désirez en apprendre encore plus, n'hésitez pas à contacter la fédération de votre pays. Vous trouverez ses coordonnées dans ce disque.

MENU INITIAL

Le **menu initial** est le point central à partir duquel vous pouvez accéder aux différentes parties du CD-i. Quel que soit l'endroit où vous vous trouvez dans le programme, vous pouvez revenir à ce menu en cliquant sur le **livre**.



Vous pouvez commencer à jouer immédiatement de diverses manières :

Cliquez sur **Einstein** pour entamer une partie avec le Maître. Cliquez sur **De Vinci**, si vous souhaitez jouer contre l'artiste. Cliquez sur jeu (symbolisé par les quatre pions) si vous désirez jouer seul sur le plateau de jeu officiel.

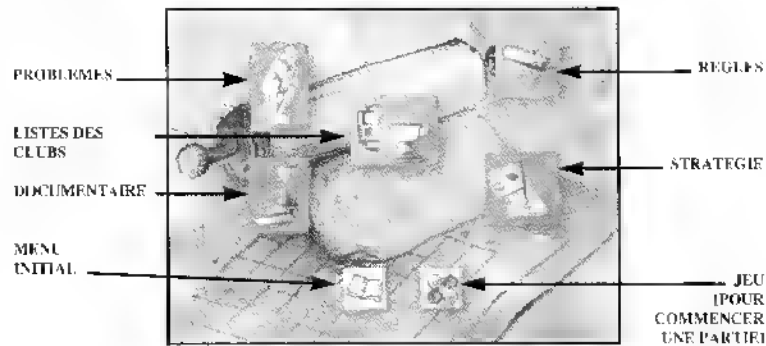
L'option **information** vous permet d'accéder au menu du même nom dont les fonctions sont expliquées page suivante.

Cliquez sur **démo** si vous désirez mieux comprendre comment jouer.
L'option **quitter** vous permet de sortir du programme.

Tous les écrans comportent une option **aide** qui vous permet d'obtenir une explication des options disponibles.

MENU INFORMATION

Ce menu est accessible à partir du menu information.



L'option **problèmes** vous donne accès au menu du même nom dont les fonctions sont expliquées plus loin dans ce mode d'emploi.

L'option **documentaire** vous donne accès à un historique sur la création du jeu Othello®. Pour tirer le meilleur parti de cette séquence, appuyez sur l'un des boutons de la télécommande durant l'explication. Un bandeau d'options apparaît alors, vous permettant de revenir en arrière dans les explications, ou bien d'en sauter une partie, ou de revenir au menu précédent en cliquant sur **stop**. Pour reprendre l'explication, cliquez sur **poursuivre**.

Les **règles** du jeu sont expliquées à l'aide de positions sur le plateau. Vous pouvez les consulter à votre propre rythme

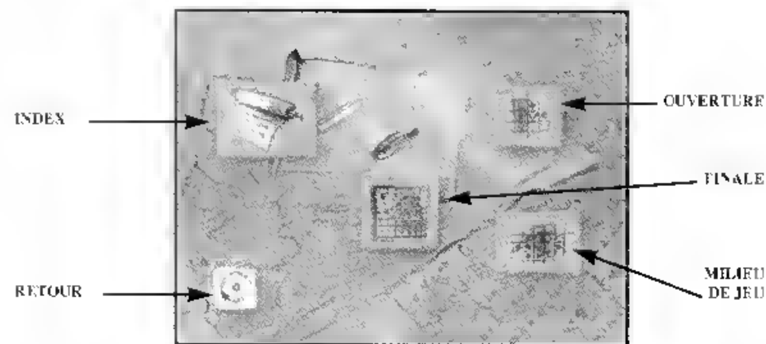
L'option **stratégie** vous donne accès au menu du même nom dont les fonctions sont expliquées plus loin dans ce mode d'emploi.

L'option **organisations** vous permet de consulter la liste des ligues et clubs existant dans différents pays.

Pour revenir au premier menu, cliquez sur **menu initial**.

Menu stratégie

Ce menu est accessible à partir du **menu information**.



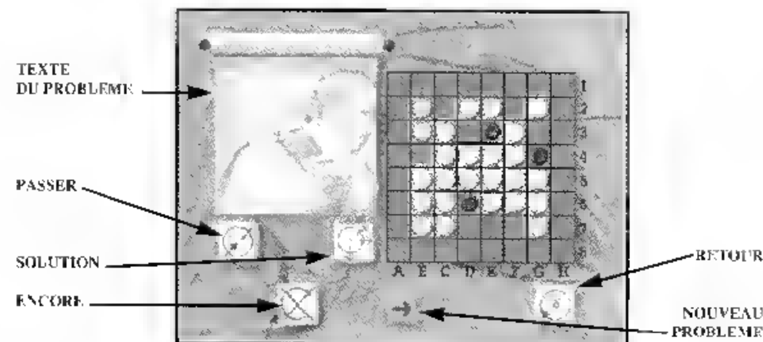
Les stratégies d'Othello® vous sont expliquées pour l'**ouverture**, le **milieu de jeu** et la **finale**. Chaque option vous permet d'assister à une démonstration commentée.

N'hésitez pas à consulter l'**index**, pour obtenir plus d'informations sur les coups permis et la stratégie.

Pour quitter ce menu, cliquez sur **retour**.

Menu Problemes

Ce menu est accessible à partir du menu information.



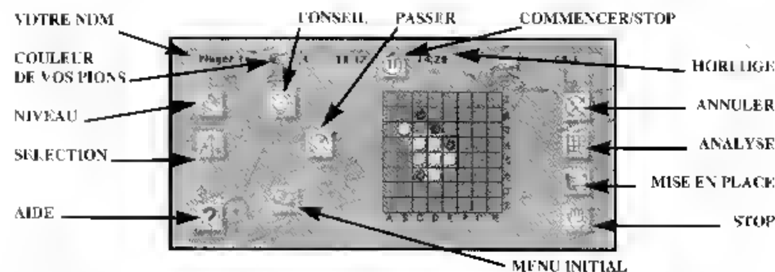
Un problème vous est posé dans la partie gauche de l'écran. Vous devez le résoudre. Pour cela, procédez comme pendant une partie normale. Si vous devez passer votre tour, cliquez sur **passer**. Si vous n'avez pas réussi à trouver la solution et souhaitez tenter votre chance une nouvelle fois, cliquez sur **encore**. Pour connaître les réponses.., cliquez sur **solution**.

Lorsque vous avez épuisé toutes les ressources d'un problème, passez au suivant en cliquant sur **nouveau problème**.

Pour quitter ce menu, cliquez sur **retour**.

Jeu (deroulement de la partie)

Voici comment se présente l'écran durant la partie. Les fonctions sont les mêmes pour tous les plateaux de jeu (officiel, marbre ou sable).



Les options sont situées à droite et à gauche du plateau de jeu. Pour les faire apparaître, déplacez la flèche sur les bords de l'écran.

Cliquez dans l'espace situé dans la partie supérieure gauche de l'écran pour indiquer votre nom. Un clavier apparaît. Cliquez sur les lettres composant votre nom, puis sur **OK**.

Cliquez dans l'espace réservé à l'horloge pour définir le temps attribué à chaque joueur. La fonction commencer/stop vous permet de suspendre le décompte du temps, puis de reprendre la partie.

Othello comporte sept niveaux de difficulté; l'option **niveau** vous permet de choisir le vôtre.

Les pions noirs commencent la partie. Par défaut, vous avez les noirs. Si vous désirez jouer avec les blancs, cliquez sur le pion qui se trouve dans la partie supérieure de l'écran, à droite de votre nom. Vous ne pouvez pas changer de couleur en cours de partie.

N'hésitez pas, en cours de partie, à utiliser les options **passer**, **conseil** et **annuler**.

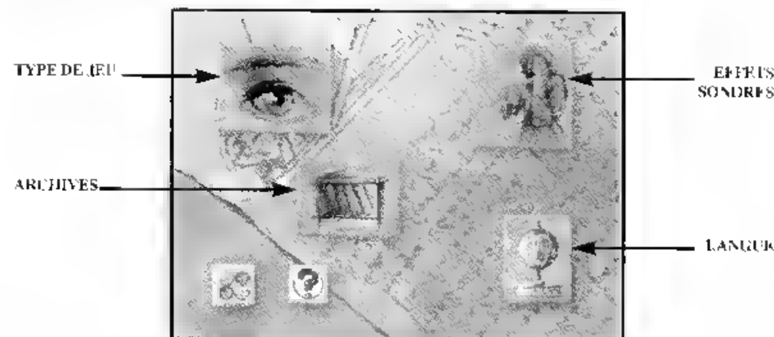
Les joueurs expérimentés peuvent utiliser les options **mise en place** et **analyse**. La première leur permet de créer une situation à résoudre, la seconde d'analyser une partie coup par coup.

Pour interrompre la partie, cliquez sur **stop**. Vous avez alors la possibilité de sauvegarder la partie en cours. Les pions sont ensuite replacés dans leur position de départ, le plateau est prêt pour une nouvelle partie.

L'option **sélection** vous donne accès au menu du même nom dont les fonctions sont expliquées page suivante.

MENU SELECTION

Ce menu est accessible en cours de partie



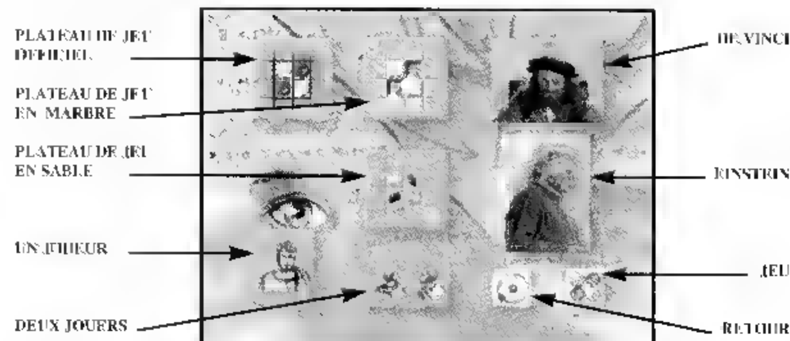
Les options **type de jeu** et **archives** vous donnent chacune accès à un menu du même nom dont les fonctions sont expliquées dans les pages suivantes.

L'option **son** vous permet d'annuler ou de remettre en marche les effets sonores qui accompagnent ce programme.

Ce programme a été réalisé en différentes langues. Les explications, l'aide et les textes sont disponibles en français, anglais, néerlandais et allemand. Cliquez sur l'option **langue** pour faire apparaître la liste des langues, puis cliquez sur celle que vous désirez.

TYPE DE JEU

Ce menu est accessible à partir du menu sélection.



Ce menu comporte diverses options qui vous permettent de personnaliser vos parties d'Othello: plateau de jeu en marbre ou écrit sur le sable, jeu à deux, etc.

Ces paramètres sont modifiables en cours de partie. Par exemple, vous pouvez commencer une partie avec Einstein, la continuer avec un ami sur un plateau de marbre et la terminer en compagnie de De Vinci.

Choisissez le support sur lequel vous préférez jouer en cliquant sur l'un des trois plateaux proposés.

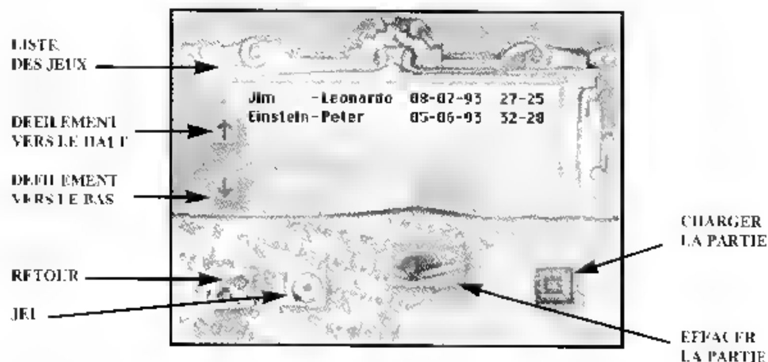
Si vous désirez jouer contre le CD-I, cliquez sur l'option **un joueur**. Pour faire une partie avec une autre personne, cliquez sur l'option **deux joueurs**. Vous utiliserez la télécommande à tour de rôle, durant la partie.

Lorsque vous avez fait vos choix, cliquez sur l'option **jeu** pour revenir à la partie en cours. Cliquez sur **retour** pour revenir au menu sélection.

ARCHIVES

Ce menu est accessible à partir du menu sélection.
A partir du menu sélection, vous pouvez accéder au menu **archives** dans lequel sont affichées les parties mémorisées.
Vous pouvez faire défiler la liste des parties en mémoire, en cliquant sur les flèches de défilement.

Cliquez sur la partie à charger, puis sur l'option **charger**.



Vous pouvez également supprimer les parties sauvegardées. Pour cela, cliquez sur la partie désirée dans la liste, puis cliquez sur l'option **supprimer**. Attention: les parties effacées ne peuvent en aucun cas être retrouvées.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MEME OU VOTRE ENFANT.

• Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

• Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

• Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

• Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

• Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

• Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

• Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

• En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



Het Compact Disc Interactive System opent nieuwe perspectieven voor het medium televisie: interactieve programmering met behulp van digitale video en de superieure geluidsweergave die het luisterend publiek heeft leren kennen en waarderen van de Compact Disc. Bij het gebruik van CD-i discs krijgt de kijker een afstandsbediening tot zijn beschikking met drie hoofdfuncties:

- **Cursorverplaatsing** Maakt het de kijker mogelijk op bepaalde momenten de cursor ergens op het scherm te positioneren om zo een programma-activeit te selecteren, of om op een andere wijze een actieve zone of object op het scherm te selecteren.
- **Actietoets Een** Herkenbaar aan één stip •. Deze toets dient om een bepaalde, door de cursor geselecteerde programma-activiteit te starten.
- **Actietoets Twee** Herkenbaar aan twee stippen ••. Met deze toets kunnen óf dezelfde functies als voor Toets Een bediend worden óf andere, aanvullende functies.

In de handleiding van uw CD-i-speler kunt u zien waar de cursorbesturings- en actietoetsen zich op uw afstandsbediening bevinden. Opmerking: functies kunnen variëren al naar gelang de titel die afgespeeld wordt. Voor meer informatie kunt u desgewenst speciale, op de meeste CD-i-titels voorhanden, "Help"-programma's selecteren.

Bij het bewaren van en het omgaan met uw CD-i programma dient u dezelfde zorg aan de dag te leggen als bij de conventionele Compact Discs. Er is verder geen reiniging noodzakelijk als de CD-i disc steeds bij de rand wordt vastgehouden en direct na het afspelen wordt teruggedaan in het doosje. Mocht uw CD-i disc vervorming of afspeelproblemen vertonen, haal hem dan uit de speler en veeg hem af met een schone en pluisvrije, zachte, droge doek, altijd in een rechte lijn van het midden naar de rand. Gebruik nooit een oplosmiddel of een agressief reinigingsmiddel voor uw disc.

CD-I Infonummer:

Nederland: 06-8406
België : 02-7380404

Philips Interactive Media Benelux B.V.
Gebouw VB-9
Postbus 90050
5600 PB Eindhoven
Nederland



Mit dem Compact Disc – Interactive System erhält Ihr Fernseher eine völlig neue Dimension: Interaktive Programme mit digitalem Video und hochwertiger Klangwiedergabe erfüllen alle Erwartungen, die Sie an ein innovatives Multimedia-System knüpfen. Um Ihnen den Umgang mit den Titeln so angenehm wie möglich zu gestalten, haben wir die Bedienung aller Funktionen in nur drei Eingabeelementen zusammengefaßt. Für die Nutzung der Programme stehen Ihnen verschiedene Eingabegeräte - wie z.B. die CD-I Fernbedienung - zur Verfügung. Sie ermöglichen Ihnen über den Programmstart hinaus eine aktive Beeinflussung und Steuerung des Programmablaufs. Die drei wichtigsten Eingabeelemente der CD-I Fernbedienung werden im folgenden beschrieben. Teilweise enthalten die Eingabegeräte weitere Tasten zur Steuerung der Musikwiedergabe und zur Regelung des Fernsehbildschirms.

Bewegung des Steuersymbols:

Das Steuersymbol (je nach Titel ein Pfeil, ein Stern o.ä.) bewegen Sie über den Bildschirm, indem Sie den Joystick, die Steuerkugel oder ein anderes entsprechendes Eingabeelement Ihrer Fernbedienung betätigen. Führen Sie das Steuersymbol auf das gewünschte Programmfeld. Dieses wird daraufhin graphisch hervorgehoben und kann nun aktiviert werden.

Eingabe:

Mit Druck auf eine mit "I" (oder auch "•") markierte Taste können Sie das ausgewählte Programmfeld starten. Eine mit "II" (oder auch "• •") bezeichnete Taste aktiviert, je nach Programm, eine zuzusätzliche Funktion. In zahlreichen Titeln (z.B. bei den meisten Kindertiteln) lösen beide Eingabetasten die gleiche Funktion aus.

Bitte beachten Sie, daß sich die Funktionen der Eingabetasten von Titel zu Titel ändern können. In den meisten CD-I Titeln finden Sie eine "Hilfe"-Funktion, die Ihnen nähere Hinweise zur Benutzung des jeweiligen Programms liefert. Weitere Informationen zur Fernbedienung (z.B. über die Wiedergabe von Audio-CD) entnehmen Sie bitte der Gebrauchsanweisung Ihres CD-I Players. Bei Lagerung und Gebrauch sollten Sie mit Ihren CD-I Platten genauso vorsichtig umgehen wie mit Ihren herkömmlichen Compact Discs. Solange Sie Ihre Platten nur am Rand anfassen und sie nach dem Abspielen jeweils sofort wieder in ihre Hüllen zurücklegen, ist keine besondere Reinigung erforderlich.
Sollte eine CD-I Platte bei der Wiedergabe Probleme bereiten, nehmen Sie sie bitte aus dem CD-I Player heraus und reinigen Sie sie - von innen nach außen - mit einem sauberen, weichen und trockenen Tuch. Achten Sie bitte darauf, daß Ihre Platten nie mit einem Lösungsmittel in Berührung kommen.



Le Compact Disque Interactif donne à la télévision une nouvelle dimension: l'interactivité, avec la vidéo numérique et la qualité de son du disque compact. Pour exploiter les CD-I, l'utilisateur dispose d'une télécommande à trois fonctions principales:

- **Déplacement du curseur**
  Cette fonction permet à l'utilisateur de placer le curseur n'importe où sur l'écran lorsque cela est nécessaire pour sélectionner une action précise ou, d'une façon générale, une zone ou un objet actif affiché à l'écran.

- **Bouton d'action 1**
  Repéré par un point •, ce bouton sert à lancer une action sélectionnée au moyen du curseur.

- **Bouton d'action 2**
  Repéré par deux points • •, ce bouton peut selon le cas assurer les mêmes fonctions que le bouton 1 ou permettre d'en exécuter d'autres.

Pour localiser la commande du curseur et les boutons d'action sur votre télécommande, reportez-vous au manuel d'utilisation de votre lecteur CD-I.
Nota: les fonctions peuvent varier selon le disque. Pour connaître ces fonctions, consultez les programmes d'"Aide" proposés dans la plupart des CD-I.

Le rangement et la manipulation du CD-I nécessitent autant de soins que pour le CD audio. Vous n'aurez pas à nettoyer le CD-I si vous le manipulez seulement en le tenant par les bords et le rangez directement dans son boîtier après utilisation. Si votre disque présente un défaut de fabrication ou de lecture, retirez-le du lecteur et nettoyez-le avec un chiffon sec, propre, doux et non pelucheux en suivant toujours une ligne droite partant du centre du disque et allant vers le bord. N'utilisez jamais de solvants ou de produits abrasifs pour nettoyer votre disque.